CLUBE DOS APPLEMANIACOS

CAIXA POSTAL 54131, SAO PAULO - SP, CEP 01295

CARTA CIRCULAR - ANO III - NUMERO 7 NOVEMBRO de 1986

Caros Applemaigos,

No mes passado apresentamos uma serie de sugestoes para mudancas no Clube dentro da materia "Novos Rumos" e este mes continuamos a discussao logo abaixo. Alguns associados ficaram confusos com a necessidade de escrever para pessoas diferentes para os diferentes assuntos, mas isto está se tornando uma necessidade absoluta frente ao crescimento do Clube. Estamos tentando ampliar os servicos do Clube e ao mesmo tempo manter o alto padrao de atendimento ja conhecido pelos associados. Isto nos obriga a dividir melhor as tarefas e a procurar racionalizar melhor a carga de servico durante o mes.

Temos uma boa safra de novidades este mes, mas faço uma recomendacao muito especial para o jogo educativo CREATE WITH GARFIELD (M-875/A). O conceito e simples, mas o programa e sensacional para qualquer idade.

No mes passado publicamos uma materia sobre o novo Appe II GS. A revista INCIDER de outubro e totalmente dedicada a este novo computador, com reportagens, fotos e detalhes tecnicos do novo micro da Apple. Certamente as outras revistas logo farao reportagens tambem. Estou doido para conhecer o micro. Se pousar um desses em Sao Paulo ou por perto, e favor me avisar.

NOVIDADES NO ACERVO

Este mes estamos acrescentando 37 lados de disquetes e 315 páginas de manuais ao acervo, conforme indicado na Lista Suplementar de novembro/86 (anexa). Todos os itens que constavam na lista de outubro constam tambem na lista de novembro, sendo que os itens novos do mes de novembro estao assinalados com "*". As descricoes dos itens que estao entrando no Especiado Mes se encontram em folha anexa.

NOVOS RUMOS

As alteracoes propostas no mes passado foram muito bem aceitas pelos associados e ficamos muito contentes com os comentarios recebidos. O novo formulario de pedido funcionou bem, embora tenha havido um pequeno erro no cabecalho inicial (saiu como "setembro" ao inves de "outubro"). Espero que ninguem deixou de fazer uma encomenda por causa disso. Nossos novos colaboradores, o Capitao Safari e a Lady Software tambem gostaram das cartas recebidas e estao de volta novamente este mes.

O projeto do novo jornal esta avancando. Estamos estudando novas opcoes para imprimir o texto e talvez um "layout" um pouco diferente da Carta Circular, embora pretendamos manter o mesmo tamanho fisico. Estou gostando demais do utilitario MULTISCRIBE (G-030) para imprimir o texto. Recebemos algumas sugestoes para o nome do novo jornal e por enquanto estou gostando de "O GANCHO". Ainda nao ha uma previsao exata de quando o novo jornal comecara, mas nao devera demorar.

PAPA DDC de Brasilia nos comentou que a compra e venda de equipamento pela Carta Circular nao funciona bem, pois as respostas demoram demais devido a comunicacao "via Clube". Estamos pensando em abrir uma coluna de "Classificados" no novo jornal, na qual as pessoas querendo vender equipamento usado colocarao seus numeros de telefone para contato. Que tal? Havera uma certa fiscalizacao para termos a certeza que esta opcao nao sera abusada.

Nos proximos meses pretendemos fortalecer nossas ofertas de suprimentos e acessorios, embora esteja ficando cada vez mais dificil obter esses itens. No mes passado retiramos a oferta de capas de disquetes com o logotipo do Clube, pois nosso fornecedor atrasou a entrega. Ainda estamos fornecendo os disquetes do Clube com capas simples, por falta das capas personalizadas. Este mes tivemos que retirar a oferta de caixas de disquetes virgens devido a uma serie de problemas com fornecimento. Felizmente isto nao deve afetar o atendimento normal das encomendas de programas na Quota Mensal Normal ou nas promocoes.

CHAMADAS PARA REGRAVACAO

Descobrimos recentemente que nossa copia de VISISCHEDULE (E-018/B) pegou um resfriado e perdeu 2 setores, mas agora ja sarou. Como o programa e protegido, nao percebemos. Se voce encontrou problemas no modulo de "Schedule", devolva o disquete para regravacao.

Ha tempos atras, publicamos um alerta que o VISITERM so funciona com a interface antiga do Apple. Aqui no Brasil o padrao para RS 232 e o Super Serial Card, copiado por todo mundo. Estamos achando melhor retirar este programa do acervo e sugerimos que solicitem uma regravacao com o AE PRO (G-253/A), que funciona perfeitamente, inclusive com o Cirandao.

PITSTOP II foi transferido este mes do Grupo S para o Grupo M. Os associados podem devolver o S-225/S para ser regravado com M-073/A.

Pedimos para que os disquetes acima indicados (etiquetados pelo Clube) sejam enviados para regravacao (bem acondicionados) junto com os pedidos e os devolveremos com as encomendas.

OBSERVACOES / CHAMADAS SOBRE PROGRAMAS

1. No mes passado retiramos do acervo o programa WORD JUGGLER (o codigo era G-049) lancado no acervo no mes retrasado. Descobrimos que na nossa copia estao faltando arquivos importantes. Esquecemos de avisar os associados que levaram o programa para devolve-lo para ser regravado com algum outro programa do acervo.

2. Ha 2 meses lancamos no acervo o PRINTMASTER (D-151), muito semelhante ao PRINT SHOP (D-050/B). Como de costume, fornecemos os disquetes com a etiqueta de trava de gravacao, mas estas devem ser removidas para nao provocar problemas no modulo "Card" (aparece "ROGERIO" na frente dos cartoes). Alguns associados tiveram dificuldades para imprimir e estamos chegando a conclusao que o problema deve estar na placa Grappler+ da Unitron. Peco para todos que nao conseguiram imprimir para verificar e nos confirmar a marca da placa paralela que estao utilizando.

3. Alguns associados tiveram dificuldade na reconfiguracao de WORDSTAR V3.33 (A-039/A) usando GP INSTALL (A-039/B). Notamos que as vezes na hora de gravar o novo WS.COM no disquete o sistema CP/M gravado no disquete fica estragado se o disquete estiver quase cheio. A solucao e utilizar um disquete vazio (mas formatado) para receber o WS.COM; mas depois nao esqueca de transferir os outros arquivos do A-039/A. Outra opcao seria a de utilizar o CPM60.COM do disquete mestre (A-001/A) para recuperar o sistema CP/M no disquete.

4. CORONEL KLINK de Sao Carlos (SP) nos relatou que o G.I. JOE (S-102) nao funciona com a interface de drive da CCE. Esta placa tem 1 Eprom ao inves dos 2 Proms que existem no tipo mais comum. Sabemos que este jogo nao funciona em alguns micros ha tempo, mas nunca iriamos suspeitar da interface de drive. Solicitamos aos associados que nao conseguiram rodar G.I. JOE que nos informem a marca e tipo de interface de drive usada.

5. MACIEIRA ***** de Belem informou que os programas PRINCE (D-157), DAZZLE DRAW (D-215/A) e PRINTMASTER (D-151) nao funcionaram no TK 3000 com a placa Super Paralela, mas com o Grappler+ no mesmo micro funcionaram corretamente. Ele acrescentou que os jogos FASTGAMMON (M-007/A), HIRES CRIBBAGE (M-018/A), SOLITAIRE e REVERSAL (M-014/A) nao funcionam no TK 3000. O GPLE fica esquisito, nao aceitando editar uma linha cujo numero seja maior que 20.000 e as vezes some completamente.

6. JARARACA de Belem nos confirmou que o livro sobre Micro-Prolog (206 pag) que temos no acervo esta em acordo com o programa em CP/M (A-040/A), mas ha 2 observacoes: O editor funciona igual ao editor de MBASIC e o comando "ALL-TRACE" deve ser usado como "WHICH-TRACE".

7. ZORK de Belem avisou que o jogo TRACK & FIELD (S-017/A) so funciona ate a quinta modalidade.

DESMISTIFICANDO A 'SELECAO DO GANCHO'

Em junho de 1985 lancamos na parte das Coletaneas um disquete com DOS super-rapido com 9 copiadores, a SELECAO DO GANCHO. Na verdade montei este disquete para meu uso, mas depois achei valido colocá-lo na Coletanea. A vantagem da SELECAO era de ter os melhores copiadores juntos, com um sistema de boot quase instantaneo. Os programas na SELECAO continuam sendo os melhores que podem ser acionados pelo DOS especial utilizado.

Muitos associados ja nos perguntaram como a SELECAO foi feita. Agora resolvemos revelar a estrutura do disquete, como se faz para reconverter os programas para arquivos normais e como montar sua propria SELECAO. Para fazer a normalizacao dos arquivos sera necessario o BAG OF TRICKS (D-888/A) ou BAG OF TRICKS II (D-147/B). Se voce ainda nao tem um deles, encontrara BAG OF TRICKS II novamente em promocao este mes, já com o manual. A SELECAO esta sempre em oferta nas Coletaneas. Para entender como se faz para montar sua propria SELECAO, voce deve conhecer bem a estrutura de DOS, conforme explicado no livro BENEATH APPLE DOS, tambem no Especial este mes (Reprise).

Para remontar os arquivos da SELECAO DO GANCHO, utilize a opcao "FIXCAT" do BAG OF TRICKS. Prepare uma copia da SELECAO (para nao estragar seu original) e tecle RTN para selecionar todas as opcoes padrao do programa menos duas. Na pergunta "READ EXISTING CATALOG FROM DISKETTE OR START FROM SCRATCH?" ("R" OR "S") responda "S" e na pergunta "DOES THIS DISK CONTAIN A DOS IMAGE ON TRACKS 0, 1 AND 2?" responda "N".

O programa conseguira recuperar 8 dos 9 programas no disquete, deixando de fora apenas OLD & FAITHFUL que esta localizado na propria trilha do catalogo ($11) e parcialmente na trilha $0. Todos os arquivos sao binarios (tipo "B"), embora BAG OF TRICKS (D-888/A) vai analisar o primeiro como sendo do tipo "T". Os arquivos serao recuperados na seguinte sequencia e o programa permite a voce identifica-los com o nome certo, conforme segue:

1.	046	LOCKSMITH 5.0 RAPIDO	4.	015	CRAZY COPY	7.	127	COPY II PLUS V4.3
2.	093	SUPER DISK COPY V3.7	5.	113	NIBBLES AWAY II C3	8.	019	DISK MUNCHER V1.1
3.	018	DISK MUNCHER V1.0	6.	098	EDD V3			

"FIXCAT" do BAG OF TRICKS e relativamente facil de usar. Se voce nao conseguir normalizar os arquivos da primeira vez, tente de novo. A ultima etapa do processo e de passar os arquivos para outros disquetes com DOS normal. Se quiser criar sua propria SELECAO, sera necessario fazer uma "costura" utilizando DOS normal e o DOS especial da SELECAO DO GANCHO. Inicialize um disquete de dados (sem DOS) e transfira para este (usando FID) 9 programas (em arquivos unicos) que nao dependam de DOS para operar.

Nao e possivel para um programa da SELECAO chamar um outro. Usando um editor de setores, verifique na trilha $11 setor $F as localizacoes dos "Track-Sector Lists" dos 9 arquivos. Usando um programa de Bit Copy (por exemplo NIBBLES AWAY II C3) copie a trilha $0 da SELECAO DO GANCHO para seu disquete. Na trilha $0 setor $4 voce encontrara um "catalogo" especial que devera ser alterado a partir do byte $0B. Por exemplo, na SELECAO DO GANCHO o arquivo de LOCKSMITH 5.0 rapido tem seu "Track-Sector List" na trilha $02 setor $0A (bytes $0B e $0C) e o tipo e binario travado, representado pelo valor $84 no byte $0D. Os proximos 25 bytes (de $0E ate $26) sao reservados para o nome do arquivo. Finalmente, nos bytes $27 e $28 temos o comprimento do arquivo (46 setores, ou $1E em hexadecimal). Os outros 8 arquivos tem a mesma estrutura. Voce deve usar um editor de setores para copiar os dados de seus programas (observados na trilha $11 setor $F) para este local. Nessas alturas, o livro BENEATH APPLE DOS e absolutamente necessario, especialmente o capitulo 4.

Voce vai observar que o DOS especial da SELECAO nao interpreta corretamente os numeros em video normal, sendo necessario converte-los para inverso. Voce encontrara tabelas de codificacao ASCII para video em diversos lugares, inclusive no manual de CIA FILES e no livro APPLE II REFERENCE MANUAL, ambos boas aquisicoes para a bibliotéca de qualquer Applemaniaco. Finalmente, voce encontrara o local do titulo do catalogo da SELECAO na trilha 00 setor 5 que podera ser modificado da mesma maneira. Se voce quiser apagar o catalogo normal da trilha $11 (inclusive o VTOC) nao ha problema, pois o DOS especial nao o utiliza. O utilitario "INIT" do proprio BAG OF TRICKS pode ser utilizado para este fim.

Esta materia e relativamente tecnica, mas oferecemos as dicas necessarias para criar sua propria Selecao. Vale a pena se esforcar um pouco para seguir os passos apresentados. Voce vai aprender a operar alguns otimos utilitarios e pode conseguir um bom resultado que sera util no seu trabalho ou lazer. Esperamos ver uma verdadeira chuva de SELECOES na praca!

POR DENTRO DO CP/M

Certamente, a grande maioria dos associados sabe manipular arquivos no disquete quando ele foi formatado em DOS 3.3 . A situação é um pouco mais complicada quando se trata de um sistema operacional diferente. Analisaremos agora o CP/M e numa Carta Circular futura abordaremos o sistema operacional PASCAL.

Vamos iniciar pela organização do disquete. O sistema operacional CP/M, da mesma maneira que o DOS 3.3, ocupa as 3 trilhas iniciais, de 00 ate 02. Mas o diretório de arquivos não está na trilha 17 (todas as indicações de trilha serão dadas em decimal). Ele reside nos 8 primeiros setores CP/M da trilha 03. Chamamos de setores CP/M para diferenciá-los dos setores DOS 3.3. Quando um disquete e formatado, ele é dividido em trilhas e setores (ver Carta Circular de setembro/86, páginas 8 a 9, para maiores informações). A ordem da leitura dos setores fisicos difere de acordo com o sistema utilizado para a formatação do disquete. A tabela 1 abaixo mostra a correspondência entre os sistemas DOS 3.3 e CP/M.

TABELA 1:

	SETORES															
Físico	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
DOS 3.3	00	07	14	06	13	05	12	04	11	03	10	02	09	01	08	15
CP/M	00	11	06	01	12	07	02	13	08	03	14	09	04	15	10	05

O sistema CP/M não divide o disquete propriamente em setores, mas sim em blocos, onde cada bloco é formado por 4 setores. Portanto, há 4 blocos por trilha e a numeração começa na trilha 3 e vai subindo ate a trilha 35. Os primeiros 2 blocos são reservados para guardar informações sobres os arquivos gravados no disquete. Sao 8 setores denominados D1 ate D8, mas no CP/M adaptado para o APPLE, os diretórios D7 e D8 não são usados. Uma vez que cada diretório (setor) pode conter até um total de 8 arquivos, teoricamente, o número máximo de

arquivos no APPLE é de cerca de 48 arquivos por disquete. Como não dispomos de um bom editor de setores em CP/M, deveremos utilizar um editor de DOS 3.3, como por exemplo o editor do COPY II PLUS 4.3 (opção 02 da SELEÇÃO DO SANCHO). Ja que a numeração dos setores é diferente entre DOS e CP/M, utilize a Tabela 01 para traduzir a localização. Por exemplo, o diretorio 01 se econtra na trilha 03 setor 01 em CP/M, mas com o editor de setores da DOS deveremos procurar a trilha 03 setor 06.

Quando o sistema CP/M foi criado (para ser usado com disquetes de 8 polegadas), ele previa a possibilidade de conter 64 arquivos de 16 blocos, ou seja, um total de 1024 blocos ou 4096 setores. Como o APPLE usa disquetes de 5 1/4, este número sofreu uma redução brutal. Ele ficou reduzido a 126 blocos por disquete, ou seja, um total de 504 setores. Os drives utilizados no APPLE geralmente são capazes de dividir o disquete em 35 trilhas de 16 setores, isto é, 560 setores. As 3 primeiras trilhas (que contêm o sistema CP/M) gastam 48 setores, o diretorio ocupa 8 setores, restando os 504 setores. A partir da versão 2.23, pode-se criar um disquete de dados que utilize as 3 trilhas iniciais, antes reservadas para o sistema operacional. Isto aumenta o número de blocos de 126 para 138.

No CP/M, os arquivos são escritos em ordem crescente, tanto no caso dos diretórios como no dos blocos. Cada arquivo ocupa 32 bytes, cabendo portanto 8 arquivos em cada diretorio. Como a localização dos diretórios está fixada, não há necessidade de existir, como ocorre no DOS 3.3, um cabeçalho ("HEADER"). A TABELA 2 mostra a organização de um arquivo.

TABELA 2: UTILIZACAO DE CADA BLOCO DE 32 BYTES NOS DIRETORIOS

BYTE	FUNCAO
$00	O Byte $00 dá o número do usuário (geralmente $00). Se o arquivo for apagado, recebe $E5. Para recuperar um arquivo apagado acidentalmente, utilize um Editor de Setores, alterando $E5 para $00
$01 - $08	Os Bytes de $01 até $08 dão o nome do arquivo (O nome não pode conter, portanto, mais do que 8 caracteres)
$09 - $0B	Os Bytes de $09 até $0B dão o complemento do arquivo (Se ele é do tipo COM, BAS, etc. O ponto entre o nome do arquivo e o seu complemento é acrescentado pelo próprio sistema CP/M)
$0C	O Byte $0C fornece o número de extensões que o arquivo ocupa (Se um arquivo ocupa até 16 blocos, este Byte tem o valor $00 e o número de extensões é igual a 1. Se ele ocupa mais de 16 blocos, o arquivo é escrito novamente no diretório, e esse Byte passa a ter o valor de $01, e assim sucessivamente, para cada 16 blocos que ele ocupe)
$0D & $0E	Os Bytes $0D e $0E não são usados e tem o valor sempre igual a 0

$0F O Byte $0F fornece o número de registros no arquivo em hexadecimal (Um registro é igual a 128 bytes, ou seja, meio setor; logo, cada bloco guarda até 8 registros. Mesmo se um arquivo ocupa apenas 1 setor de um bloco, todo o bloco está comprometido. Portanto, o sistema é bastante "perdulário")

$10 - $1F Os 16 Bytes restantes, de $10 até $1F, guardam os números dos blocos usados, sempre em ordem crescente

Para determinar em que trilha/setor está um certo bloco, podemos usar a equação abaixo, onde todos os valores são dados em decimal:

número da trilha = [(número do bloco - 4) / 4] + 4

Por exemplo, suponhamos que nos desejamos saber em que trilha e setor está o bloco $30. A primeira coisa a fazer é converter o $30 (que está em hexadecimal) para decimal. Consultando uma tabela, descobrimos que $30 é igual a 48. Aplicando a equação temos:

número da trilha = [(48 - 4) / 4] + 4 = 15

Portanto, o bloco 48 está na trilha 15. Como a divisão por 4 deu um número inteiro, temos que o bloco 48 ocupa os 4 primeiros setores da trilha 15 (setores 0, 1, 2 e 3), ou seja, ele é o primeiro bloco da trilha 15. Se a divisão tivesse dado um resto igual a 1, ele seria o segundo bloco da trilha (setores 4, 5, 6 e 7); se o resto fosse 2, o terceiro bloco (setores 8, 9, A e B); e finalmente, se o resto fosse 3, o quarto bloco (setores C, D, E e F). Convertendo 15 para hexadecimal, temos $0F. Por conseguinte, o bloco $30 ocupa na trilha $0F os setores 0, 1, 2 e 3.

A única exceção, à equação acima, ocorre quando formatamos um disquete para dados. Como já assinalamos, o CP/M, neste caso, utiliza também as trilhas de 0 a 2 para guardar dados. Na trilha 0, ficam os blocos de $00 a $03; na trilha 1, de $04 a $07, e na trilha 2, de $08 a $0B.

Para testar os nossos conhecimentos, vamos examinar um disquete contendo alguns arquivos CP/M. Após uma instrução STAT *.* (STAT é um programa CP/M que fornece o estatuto de cada arquivo contido no disquete), obtivemos a seguinte resposta:

RECS	BYTES	EXT	ACC	
18	3	1	R/W	A: FORMAT.COM
192	24	2	R/W	A: MBASIC.COM
48	6	1	R/W	A: STAT.COM

EXPLICACAO

RECS - número de registros
BYTES- número de blocos
EXT - número de extensões
ACC - estatuto do arquivo em relação a ler e/ou escrever

Se vocês examinarem este nosso disquete através de um Editor de Setores e lerem a trilha 00 setor 2, vocês encontrarão no diretório deste disquete as seguintes informações:

Número do Byte	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	.....	1F
Conteúdo do Byte	00	46	4F	52	4D	41	54	20	20	43	4F	4D	00	00	00	12	02	03	04	00	.....	00
		^	^	^	^	^	^			^	^	^					^	^	^			
Tradução do Byte		F	O	R	M	A	T			C	O	M					(blocos ocupados)					

O Byte $00 indica que o usuário é o usuário 0; os 8 Bytes seguintes, o nome do arquivo, no caso presente, FORMAT. Os 3 que se seguem a eles, assinalam o tipo de arquivo - COM. O BYTE $0C mostra que o número de extensões é ZERO, ou seja, que o arquivo ocupa no máximo 16 blocos. O BYTE $0F nos fornece o número de registros, no caso presente, 12. Em decimal, isto dá 18 registros, por conseguinte, 9 setores. Como cada bloco tem 4 setores, este arquivo de 18 registros vai ocupar 3 blocos, os quais são determinados pelos BYTES $10, $11 e $12. Em outras palavras, o arquivo FORMAT.COM ocupa os blocos $02, $03 e $04. Notem como esta informação, com exceção do número de blocos, foi dada pelo comando STAT. O mesmo tipo de constatação poderia ser obtida com o arquivo MBASIC.COM. A única diferença está no fato de que ele vai ser escrito duas vezes no diretório. Isto se justifica uma vez que ele ocupa mais do que 16 blocos, como podemos constatar a partir do comando STAT. Os seus 192 registros exigem 96 setores, ou seja, 24 blocos.

Recomendamos experimentar um pouco com uma copia de qualquer disquete em CP/M, alterando os diretorios com um Editor de Setores para ver os resultados obtidos. Nao se esquecam que a numeracao dos setores e diferente entre DOS e CP/M.

O AVENTUREIRO ELETRONICO



CAPITÃO SAFARI

Gostaria de lembrar aos meus amigos aventureiros que eu só respondo dúvidas a respeito dos programas que eu apresento aqui. Entretanto, publicaremos, neste nosso cantinho, todas as dicas que me forem enviadas por vocês: mesmo que elas sejam de outros jogos ou aventuras. Para se corresponderem comigo, escrevam para o CLUBE, colocando no cabeçalho da carta, aos cuidados do Capitão Safari. Não se esqueçam que toda vez que se inicia uma aventura, vocês precisam de papel e lápis para fazer o mapa e de um disquete formatado para poder guardar o jogo até o ponto que se chegou. Este mes vamos discutir THE MASK OF THE SUN (P-012) e MASQUERADE (S-049).

THE MASK OF THE SUN: Trata-se de uma aventura que mistura diversos efeitos interessantes: efeitos sonoros, visuais, charadas e o eterno labirinto. Você se chama Mac Steele. Sua missão parece ser bastante tranquila: encontrar uma máscara sagrada. Entretanto, seu interesse nela não é puramente acadêmico. O seu personagem, o Mac, está bastante doente. Ele só não morreu ainda porque toma umas certas pílulas. Não se esqueça de mantê-las

sempre junto de você. Caso contrário, a aventura termina muito rapidamente. Quando você encontrar a máscara, estará curado. O seu meio de transporte, durante certo tempo, será um jeep. Depois, como todo exercicio sempre faz bem à saúde, o caminho será feito a pé. Em certos momentos, a aventura exigirá reflexos rápidos: cuidado com a lava do vulcão ! Mas não se preocupe. Durante algum tempo, o Capitão Safari estará ao seu lado.

A aventura começa com você chegando de avião. Para sair dele, basta dar um "LEAVE". Leia o que se segue. Quando aparecer OK, de uma olhada no mapa: "LOOK MAP". Entre no jeep ("ENTER JEEP"). Aprecie a paisagem, ouça os passarinhos. O jeep para e o seu motorista pergunta sobre a direção que ele deve tomar. Escolha oeste (W). Vamos andar mais um pouco e chegar em uma cabana. Está na hora de bancar o bom menino. Vamos visitar uma velhinha, levando algum alimento. Para tanto, "GET FOOD FROM JEEP", "LEAVE JEEP", e "ENTER HUT". Na cabana, encontra-se a gentil senhora. Ela toca uma flauta. O que fazer agora? Está nas suas mãos!

MASQUERADE: Este se tornou seu caso mais intrigante desde que se formou como detetive. As pistas nao levavam a nada e ninguem falava nem sequer uma palavra para ajuda-lo, pois sabiam quanto custava isso. Estava para desistir do caso, quando finalmente descobriu um suposto suspeito. Seguiu-o por quase 2 semanas. Foi quando perdeu a paciencia. Viu-o entrando num hotel de segunda classe carregando uma maleta executiva. Esta era a sua chance, entrou junto. Subiu uma barulhenta escada de madeira que levava aos quartos. Quando apareceu no corredor principal viu uma das portas se fechar: do quarto dele. Ja com sua Magnum 44 empunhada aproximou-se da porta e com um violento chute arrombou-a. Seu suspeito estava lá, bem na sua frente, sob sua mira. Sem piedade, fechou um olho e deu uma coronhada na cabeca dele. Agora sua reputacao no mundo do crime, assim como detetive está pessima. Precisa de extremo cuidado para ninguem reconnece-lo. Um passo em falso e...

Este e o pano-de-fundo de uma das minhas aventuras favoritas. Passei noites em claro tentando achar o danado do chefe da gang de Ivan Tupickemoff (o suspeito desacordado).

Para iniciar a aventura, tecle MOVE BODY. Aparecera uma chave que serve para abrir a maleta (GET KEY, GET CASE, OPEN CASE). Voce encontrará uma mascara e uma caixinha com botão em cima. Pegue-os com GET BOX e GET MASK. Depois saia na direcão sul 2 vezes (S,S) para chegar no Waiting Room (Sala de Espera). Tecle WAIT 8 vezes (a sala de espera e para esperar, não e?). Tecle N para sair e depois WAIT mais uma vez. O telefone vai tocar. Para atende-lo tecle ENTER BOOTH e GET PHONE e voce recebera a mensagem em bom ingles "WHAT'S DA WOID?" (qual'E a palavra). Responda "SAY ZORCH OUT ZILCH IN" para receber o codigo secreto (anote). A bomba fará um barulho e neste momento aperte o botão da caixinha (PRESS BUTTON) para escapar da explosão. Muito bem. Voce se encontra nos corredores do sub-solo e há muita aventura na sua frente. Lembre-se sempre do nome do jogo!

PONTO DE ENCONTRO: Publicaremos nesta sessão, as dicas de aventuras e jogos fornecidas pelos associados. Também faremos uma chamada, tipo SOS, para aventureiros em dificuldade. Portanto, se você tem alguma dica, ou entrou em uma fria no meio de uma aventura, escreva para sessão "Ponto de Encontro do Capitão Safari"

MANDWAR e COMPUTRON nos ensinam como sair do navio no SWISS FAMILY ROBINSON (F-010/B). Em primeiro lugar, é preciso ir até o porão ("GO BELOW"). Depois, abra o baú de ferramentas ("OPEN TOOLCHEST"). Retire as ferramentas necessárias ("TAKE SAW", "TAKE NAILS". "TAKE HAMMER", "TAKE SHOVEL"). Vá para o convés ("GO TOPSIDE"). Serre as barricas, pegue as tábuas e pregue-as ("SAW BARRELS", "TAKE PLANKS", "NAIL PLANKS TO BARRELS"). Coloque o barco no mar e parta na direção SUL ("LAUNCH BOAT TO SOUTH").

O Patrick, filho do O ZELGA, avisa que para mudar os controles no HARD HAT MACK (M-018/A) basta dar um CTRL-C. No RESCUE RAIDERS (S-031/A), os controles são os seguintes: T - tanque, E - engenheiro, M - homens para combater, A - lança misseis, D - carro para destruir base inimiga, Barra de Espaço - soltar homens do helicóptero.

MANDWAR está querendo saber como, no SWISS FAMILY ROBINSON, se sai da areia movediça, para que serve a agulha, e finalmente, como se acha a JENNY.

PERGUNTE A ANALISTA


LADY SOFTWARE

Aqui estou eu de novo. Fiquei triste porque recebi poucas cartas apos minha estreia na Carta Circular de outubro/86. Aquele Capitao Safari recebeu mais cartas que eu! Para compensar, algumas pessoas mandaram cartas tao simpaticas e 2 mandaram fotografias. Um rapaz mandou uma foto de sua configuracao COMPLETA! O Chefe desentortou o gancho de ciume! Nao se esquecam que responderei somente as perguntas que souber as respostas e so responderei (por enquanto) na Carta Circular. Aceito tambem perguntas ja com as respostas e publicaremos as melhores.

PERGUNTA: Qual a diferenca em termos dos programas existentes da utilizacao de um joystick analogico e um digital? [TONY - RJ]
RESPOSTA: Os joysticks "digitais" nao funcionam a contento no Apple. No joystick analogico ha uma leitura nos 2 eixos continuamente de 0 a 255 e muitos jogos dependem de um controle relativamente preciso. No caso dos joysticks adaptados para o Apple (por exemplo, do tipo Atari) so ha 5 pontos de contato, no meio e nos 4 extremos e fica muito dificil operar a maioria dos programas feitos para o joystick. Sou tiete de um bom joystick analogico!

PERGUNTA: O que significa 'Role Playing Games' na descricao de alguns jogos? [GOONIE - SP]
RESPOSTA: "Role Playing Games" sao aventuras onde o usuario desempenha o papel de um personagem. O programa apresenta um texto literario onde voce, o jogador, vai decidir o destino do heroi. Dai, se usar a expressao inglesa "Role Playing Games", que numa traducao mais ou menos livre, significa "Jogos em que se desempenham papeis".

PERGUNTA: O que realmente faz o "Sector Editor"? [GOONIE - SP]
RESPOSTA: Um "Sector Editor" (editor de setores) serve para localizar, ler e modificar um setor de uma trilha de um disquete. No Apple, os disquetes sao formatados atraves de "software". Em outras palavras, os disquetes sao preparados para receberem dados atraves

de uma rotina de DOS. Geralmente, eles sao formatados em 35 trilhas, onde cada trilha tem 16 setores. Cada setor guarda 256 bytes de informacao. Para poder alterar qualquer um desses bytes diretamente no disquete, usa-se um "Sector Editor". Para maiores informacoes, leia as paginas 8 e 9 da Carta Circular de setembro/86.

DICAS

1. JARARACA de Belem (PA) encontrou dificuldades para compatibilizar a placa 16K da CCE com a placa 128K, mesmo da propria CCE. Vale o alerta para quem tem a placa 16K da CCE e pretende comprar uma expansao de 128K.

2. As impressoras da marca Epson sao famosas pela qualidade do produto e baixissimo indice de defeitos e quebras. Entretanto, ja conheco diversos casos de quebra do pino plastico que segura a mola das garras do trator. A solucao imediata e a de utilizar um elastico para segurar o papel. As outras opcoes sao de mandar buscar substitutos no Exterior, ou adaptar as garras da Grafix (fabricada pela Scritta) que e equivalente ao MX. <GANCHO>

3. Muitos associados estao mudando de micro, passando do velho II+ para um IIe e na hora de colocar as placas no novo micro, descobrem que a placa CP/M nao funciona. As vezes trocando um CI resolve o problema. Na posicao U2, mude o 74LS05 por um 74LS04. <GANCHO>

4. BLACK STAR descobriu que muitos jogos permitem a saida de audio via conector do gravador, acionado com CTRL-S. Para melhorar o nivel e qualidade do som voce pode usar um amplificador.

5. Usuarios que utilizam 2 ou mais micros ja devem ter notado que muitas vezes disquetes de dados funcionam em um micro e nao em outro. Normalmente, problemas ocorrem em situacoes onde um disquete de dados foi formatado num sistema e depois foi usado num outro sistema onde a velocidade do drive e muito diferente. Assim sao provocados erros de checksum em certos setores, resultando erros de "I/O" quando o arquivo for chamado. Muitas vezes isto pode ser resolvido fazendo-se uma nova copia do disquete inteiro (usando por exemplo LOCKSMITH 5.0 rapido) com um drive que consegue ler o disquete. Neste processo de copia, todos os setores do disquete ficam regravados na mesma velocidade, permitindo acesso confiavel por drives de velocidades diferentes <GANCHO>

6. PAPA DOC de Brasilia descobriu como montar um "monitor a cores de pobre-rico". Ligue o computador (saida de video composto de 40 ou 80 colunas - aquele plug RCA atras do micro) na entrada de video de um video cassete. O televisor fica ligado no VCR na forma normal (pela antena). A imagem ficara muito mais nitida.

CHAMADAS

1. COMPUTERNICK de Sao Paulo esta procurando programas de Calculo Numerico e em particular sobre Regressao Polinomial Multipla.

2. DEZ E MEIA gostaria de entrar em contato com outros associados de Sao Caetano do Sul

3. GREEN COLLAR de Manaus esta procurando o programa PECS (de Estatistica) "produzida" pela UFRJ e outros utilitarios da area medica. Ele tambem solicitou para outros medicos associados do Clube entrarem em contato com ele via Clube.

4. BADEJO de Niteroi esta oferecendo uma placa VIEWMASTER 80 (placa de 80 colunas) da Applied Engineering. Os interessados devem enviar cartas para ele via Clube.

5. PEMAN do Rio de Janeiro gostaria de saber como ajustar o volume no TK 3000.

6. GARFIELD de Curitiba quer vender placa de 16K por Cz$ 800 e modem Unimodem (modem e RS 232 na mesma placa) por Cz$ 2.500, incluindo soft e manual. Contatos via Clube.

7. BABY de Belem gostaria de vender placas de 16K e 128K, uma placa Graph+ e um modulador de RF Unitron. Contatos via Clube.

8. HAWK de Belem vende uma placa de 16K e 2 moduladores de RF Unitron. Contatos via Clube.

9. BIG MOUSE de Campinas vende uma placa de 32K Unitron por Cz$ 600. Contatos via Clube.

10. GANCHO de Sao Paulo quer vender 2 placas de 128K por Cz$ 1.720 cada.

COLETANEA DO MES - NOVEMBRO/86

NOVEMBRO/86
- HAUL de Vitoria (em cooperacao com o MUSICO) preparou uma contribuicao excepcional. As apresentacoes sao bem feitas e os programas e jogos sao todos interessantes. Temos ROTULADOR II V3, AGENDA II, PALACIO DE CRISTAL, DUMPER-MENU, NUMEROLOGIA e OMNI COPY V3.
- GANCHO de Sao Paulo juntou um utilitario para comprimir telas de alta resolucao e uma serie de tecnicas preparadas pelo BARON de mudanca de telas de alta resolucao. As subrotinas e tecnicas apresentadas podem ser apreciadas e utilizadas por todos.

TAKE 1
- BOB DUPRE de Araraquara traduziu o manual de TAKE 1 (D-114/A) para o portugues e o forneceu em arquivos de MAGIC WINDOW.

ENCOMENDAS PARA NOVEMBRO

Segue anexo o formulario de pedido para novembro/86. Se tiverem qualquer duvida sobre o pedido, liguem para mim no (011) 826-5375 as tercas, quartas ou quintas das 20:00 as 23:00 hs. E favor enviar os formularios ate 20/11 para serem atendidos dentro do prazo normal.

Atenciosamente,
Capitao Gancho (David)